

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap negara mempunyai sistem pendidikan, karena sistem pendidikan merupakan perwujudan dan penjabaran dari cita-cita masyarakat. Pendidikan berfungsi sebagai *agent of change*, dimana peran pendidikan adalah sebagai sarana untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang siap dan mampu bersaing di kancah global (Siregar, 2003: 16). Dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 dinyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan setiap individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai transfer pengetahuan saja, melainkan suatu proses pengembangan berbagai macam potensi yang ada di dalam diri manusia. Pendidikan itu sendiri merupakan sesuatu hal yang penting bagi siapapun, termasuk bagi anak. Rasulullah SAW bersabda dalam sebuah hadits:

أَطْلُبُوا الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّهْدِ
Artinya: “Carilah ilmu dari buaian sampai liang lahat” (Helmawati, 2015: 77).

Dalam hadits ini Rasulullah SAW mengajarkan umatnya untuk senantiasa menuntut ilmu, sehingga menuntut ilmu dianjurkan kepada seluruh manusia dari sejak dini hingga ajal menjelang. Pada saat ini banyak sekali pendidikan yang diberikan pada anak prasekolah atau lebih dikenal dengan istilah pendidikan anak usia dini.

Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Butir 14 menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan

buhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Landasan keilmuan yang mendasari pentingnya pendidikan anak usia dini didasarkan atas beberapa penemuan para ahli tentang tumbuh kembang anak. Anak usia dini berada dalam fase atau masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Menurut Montessori (Sujiono dan Sujiono, 2013: 20) masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Tingkat kecerdasan atau daya ingat anak pada usia dini lebih kuat dibandingkan saat usia dewasa. Oleh karena itu, masa ini merupakan masa yang cocok untuk diberikan berbagai stimulus agar anak dapat mengembangkan segala potensi serta membangun pengetahuannya. Hal ini sesuai dengan salah satu hadits Rasulullah SAW, yang diriwayatkan oleh Abu Darda' r.a:

الْعِلْمُ فِي الصِّغَرِ كَالنَّقْشِ عَلَى الْحَجَرِ (رواه طبرانی)

Artinya: “Menuntut ilmu di waktu kecil bagai kan mengukir di atas batu” (HR. Thabrani).

Menurut Howard Gardner (Siswanto, 2012: 39), anak-anak yang berada dalam rentang usia antara 0-7 tahun adalah anak usia dini yang berada dalam tahap eksplorasi. Masa ini adalah masa yang tepat untuk mengenali berbagai kecerdasan yang dimiliki oleh seorang anak. Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupan. Kecerdasan sudah ada sejak manusia lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa.

Gardner (Sujiono dan Sujiono, 2013: 55) membuat kriteria dasar yang pasti untuk setiap kecerdasan agar dapat membedakan talenta atau bakat secara mudah sehingga dapat mengukur cakupan yang lebih luas potensi anak-anak maupun dewasa. Lebih jelasnya, Gardner menamakannya dengan Teori *Multiple*

Intelligence, dimana kecerdasan tersebut terbagi ke dalam delapan jenis yaitu: (1) kecerdasan linguistik; (2) kecerdasan logis-matematis; (3) kecerdasan kinestetik (olah tubuh); (4) kecerdasan musikal; (5) kecerdasan visual-spasial; (6) kecerdasan interpersonal; (7) kecerdasan intrapersonal; dan (8) kecerdasan naturalis.

Sebagian besar orang berpendapat bahwa anak yang cerdas adalah anak yang bisa menulis dan membaca dengan baik, hal itu tidak sepenuhnya salah akan tetapi, jika menilai kecerdasan anak hanya dengan kemampuan membaca dan menulisnya saja dan mengabaikan kecerdasan yang lain hal ini juga kurang bijaksana. Salah satu kecerdasan yang sering diabaikan adalah kecerdasan visual-spasial. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk memahami dan menguasai relasi benda dalam ruang serta visualisasi grafis dan manipulasi mental terhadap benda-benda (Idris, 2014: 29).

Menurut Idris (2014: 29) bagian penting dari kecerdasan ini adalah daya imajinasi dan visualisasi. Kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat (cermat). Visual artinya gambar, sedangkan spasial adalah hal-hal yang berkenaan dengan ruang atau tempat. Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran dan juga hubungan di antara elemen-elemen tersebut. Kecerdasan ini juga melibatkan kemampuan untuk melihat objek dari berbagai sudut pandang.

Anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial lebih peka terhadap gejala alam dan akan mengamatinya secara detail hingga anak paham. Untuk mengasah kemampuan anak yang memiliki kecerdasan visual-spasial tersebut, bisa distimulasikan melalui kegiatan bermain yang menantang (Idris, 2014: 30). Irawati (Sujiono dan Sujiono, 2013: 35) berpendapat bahwa bermain adalah kebutuhan semua anak, terlebih lagi bagi anak yang berada pada rentang usia 3-6 tahun. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa menggunakan alat, yang dapat memberikan informasi, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak secara spontan dan tanpa beban. Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk di dalamnya perkembangan visual-spasial.

Sujiono dan Sujiono (2013: 58) menguraikan salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial yaitu melalui permainan konstruktif dan kreatif. *Maze* merupakan salah satu permainan konstruktif yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam bermain *maze* anak harus menemukan jalur pada bagian-bagian *maze* berupa kotak-kotak yang dilewati untuk tiap baris atau tiap kolom. Menurut Vigotsky (2005: 24) ada beberapa manfaat dari kegiatan bermain *maze*, salah satunya mengembangkan daya imajinasi anak dan sebagai alat untuk menstimulasi intelegensi spasial yang bertujuan untuk mengembangkan teknik dan material anak.

Sementara itu berdasarkan studi pendahuluan, terdapat kesenjangan antara kegiatan bermain *maze* dengan kecerdasan visual-spasial. Anak mampu menyelesaikan permainan *maze* dengan baik disertai perolehan nilai rata-rata sebesar 79. Hal ini karena sebagian besar anak mampu memilih jalan yang tepat, mengklasifikasikan benda, memecahkan masalah, serta mencocokkan benda. Namun, lain halnya dengan kecerdasan visual-spasial. Beberapa anak kesulitan dalam membedakan arah kanan dan kiri, susah untuk mengekspresikan gagasan, dan sulit membedakan bentuk serta memilih kepingan yang cocok. Sehingga nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 66 dan termasuk pada kategori cukup.

Oleh karena itu, berdasarkan fenomena di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tentang Hubungan antara Kegiatan Bermain *Maze* dengan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini di Kelompok A RA Al-Wafi Panyileukan Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana realitas kegiatan bermain *maze* di kelompok A RA Al-Wafi Panyileukan Bandung?
2. Bagaimana realitas kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA Al-Wafi Panyileukan Bandung?

3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain *maze* dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA A-Wafi Panyileukan Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Realitas kegiatan bermain *maze* di kelompok A RA Al-Wafi Panyileukan Bandung.
2. Realitas kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA Al-Wafi Panyileukan Bandung.
3. Hubungan antara kegiatan bermain *maze* dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA A-Wafi Panyileukan Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat yang dapat diambil, yakni manfaat secara praktis dan teoritis, selanjutnya diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan tentang hubungan kegiatan bermain *maze* dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini, serta implementasinya dalam pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Secara Praktis

Manfaat secara praktis dijabarkan sebagai berikut:

a. Bagi pendidik

Menumbuhkan kesadaran kepada pendidik akan pentingnya menstimulasi kecerdasan visual-spasial pada anak sejak dini.

b. Bagi sekolah

Pihak sekolah dapat menggunakan aktivitas bermain *maze* sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kecerdasan visual-spasial anak.

c. Bagi Penulis

Mendapatkan informasi secara mendalam terkait hubungan kegiatan bermain *maze* dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini.

E. Kerangka Pemikiran

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak memiliki rasa sensitivitas atau kepekaan yang tinggi terhadap berbagai rangsangan. Oleh karena itu, para ahli memandang bahwa pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan segala potensi serta membangun pengetahuannya.

Menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Montessori (Asmidayati, 2011) berpendapat bahwa salah satu cara untuk menstimulasi rangsangan pendidikan adalah *Learning Through Play* atau belajar melalui bermain.

Menurut Doscket dan Feer (Sujiono dan Sujiono, 2013: 34) bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan media yang sangat baik untuk membina ketangkasan, pembentukan kepribadian, keterampilan, dan kecerdasan. *Maze* atau yang dikenal dengan istilah labirin merupakan salah satu kegiatan bermain yang mampu mengembangkan kecerdasan anak terutama dalam hal visual-spasial.

Istiaty (2006: 12) berpendapat bahwa permainan *maze* adalah permainan edukatif dengan jalan sempit berliku, berbelok dan kadang kala merupakan jalan buntu ataupun jalan yang mempunyai halangan. Sedangkan menurut Kurniawan (2010: 3) *maze* merupakan *game* yang berbentuk labirin yang bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk menyelesaikan permainan ini, seseorang yang masuk ke dalam *maze* harus dapat menemukan pintu keluar dari *maze* dan membutuhkan usaha dan kesadaran akan arah (Rosidah, 2014: 286). Dalam penelitian ini, *maze* yang digunakan adalah *basic maze* dan *match maze* yang terbuat dari papan kayu yang di dalamnya terdapat manik-manik serta gambar, tujuannya agar anak mampu mengklasifikasikan benda

sesuai bentuk, warna dan ukuran dan juga mampu mencocokkan benda berdasarkan gambar.

Kecerdasan visual-spasial merupakan kemampuan dalam hal memahami bentuk gambar atau pola, desain, warna-warna, dan tekstur yang dilihat dengan mata luar maupun yang dibayangkan di dalam kepala. Kemampuan memahami gambar serta unsur pembentuk gambar seperti garis dan warna merupakan kemampuan khas kecerdasan visual-spasial (Gardner, 1993: 9). Sedangkan menurut Idris (2014: 29) kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat. Visual artinya gambar, sedangkan spasial adalah hal-hal yang berkenaan dengan ruang atau tempat. Kecerdasan ini melibatkan kesadaran akan warna, garis, bentuk, ruang, ukuran, dan juga elemen-elemen tersebut. Kecerdasan ini juga melibatkan kemampuan untuk melihat objek dari berbagai sudut pandang.

Menurut Gardner (1993: 9) kecerdasan visual spasial memiliki lokasi khusus dalam otak manusia, yaitu terletak di bagian *lobus oksipitalis* dan *parietalis*. *Lobus oksipitalis* ini berfungsi untuk menerima informasi visual meliputi ketajaman dan keluasan penglihatan. Selain itu lobus oksipitalis juga berfungsi untuk mengenali bentuk, garis, derajat kemiringan serta warna. Sedangkan *lobus parietalis* berfungsi untuk membayangkan keadaan ruang ditinjau dari semua sudut (Musfiroh, 2005: 4).

Adapun indikator kecerdasan visual-spasial anak usia dini menurut Musfiroh (2005: 5), diantaranya:

1. Mampu menangkap karakteristik objek serta mampu menuangkannya ke dalam bentuk gambar, bentuk tiga dimensi dan seni kerajinan.
2. Peka terhadap bentuk, ukuran, unsur bentuk, komposisi, warna, dan mampu merekam dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkannya.
3. Sangat imajinatif, mampu membayangkan sesuatu dengan detail baik itu bentuk, warna, dan komposisinya.
4. Senang membuat konstruksi unsur tiga dimensi seperti: lego, *bricks*, *bombiq*, dan balok.

Sedangkan menurut Indriyani (2002: 22) terdapat lima jenis kemampuan visual-spasial, yaitu:

1. Hubungan keruangan (*spatial relation*), menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang.
2. Diskriminasi visual (*visual discrimination*), menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari objek yang lain.
3. Diskriminasi bentuk dan latar (*figure-ground discrimination*), menunjukan pada kemampuan membedakan suatu objek dari latar belakang yang mengelilinginya.
4. *Visual clouser*, menunjukkan pada kemampuan mengingat dan mengidentifikasikan suatu objek, tapi tidak diperhatikan secara keseluruhan.
5. Mengenal objek (*object recognition*), menunjukkan pada kemampuan mengenal sifat berbagai objek pada saat memandang. Pengenalan tersebut mencakup berbagai bentuk geometri, hewan, huruf, angka, kata dan sebagainya.

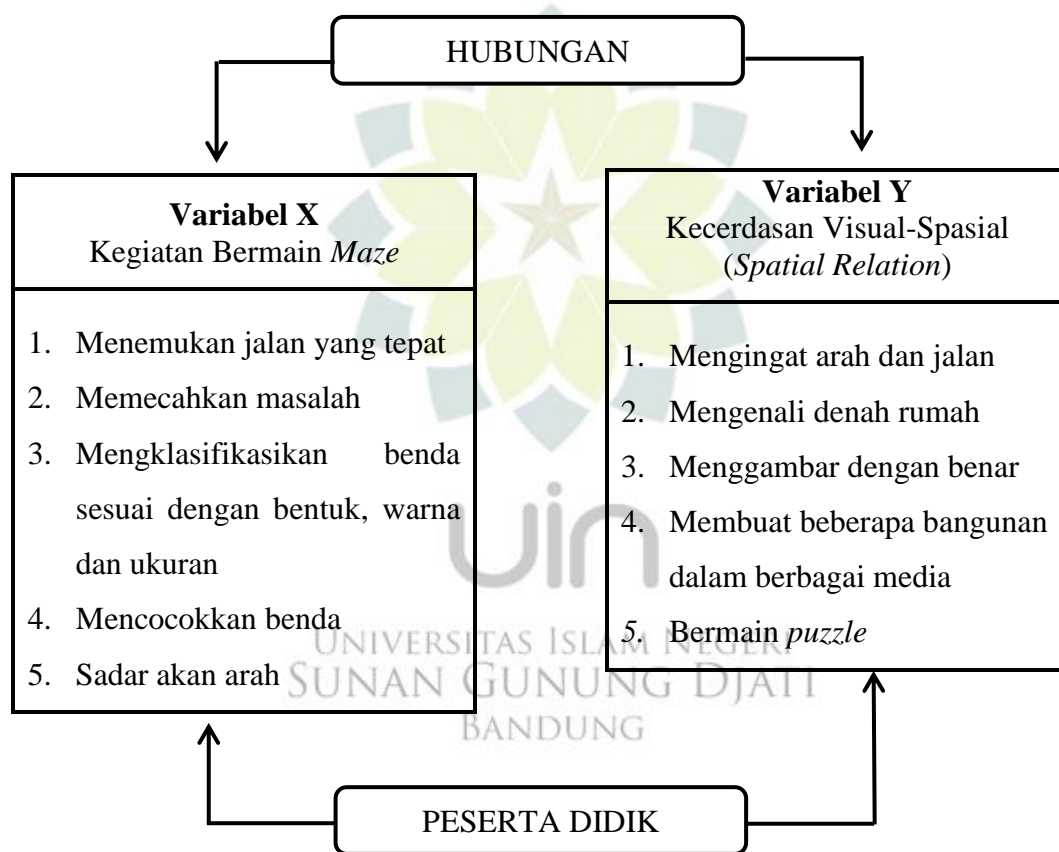
Berdasarkan lima jenis kecerdasan visual-spasial di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan jenis *spatial relation*, dimana anak mampu memahami beberapa tata letak, bentuk dan arah suatu jalan yang pernah dilewati. Anak yang memiliki kecerdasan ini akan lebih mudah mengenali tempat-tempat yang ada di sekitar jalan yang sering dilewati, anak tersebut minimal bisa mengenali beberapa bentuk bangunan atau tempat. Selain itu anak yang memiliki kecerdasan *spatial relation* bisa membedakan arah kanan maupun kiri.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat dipahami bahwa kegiatan bermain *maze* diduga memiliki hubungan terhadap kecerdasan visual-spasial, karena pada saat bermain *maze*, anak dituntut untuk menggunakan kemampuan visual dan spasialnya agar anak bisa menemukan jalan keluar, memahami arah, mampu mengklasifikasikan serta mencocokkan benda. Sehingga kegiatan bermain *maze* erat kaitannya dengan visual-spasial terutama jenis *spatial relation* yakni kemampuan untuk mempersepsikan tentang posisi dan berbagai objek dalam ruang.

Untuk mendalami dan mengukur variabel X (kegiatan bermain *maze*) indikatornya ditetapkan: (1) menemukan jalan yang tepat; (2) memecahkan masalah;

(3) mengklasifikasikan benda sesuai dengan bentuk, warna, dan ukuran; (4) mencocokkan benda; (5) sadar akan arah. Sedangkan untuk variabel Y (kecerdasan visual-spasial) difokuskan pada kecerdasan *spatial relation*, dengan indikator: (1) mengingat arah dan jalan; (2) mengenali denah rumah; (3) menggambar dengan benar; (4) membuat beberapa bangunan dalam berbagai media; serta (5) bermain *puzzle*.

Untuk lebih jelasnya, uraian kerangka pemikiran di atas, secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1

Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Salah satu ciri dari penelitian pendidikan yang menggunakan pendekatan kuantitatif adalah keberadaan hipotesis (Subana, 2000: 112). Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti di bawah dan “*thesa*” berarti kebenaran. Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya

masih lemah, sehingga harus diuji secara empiris. Secara sederhana, hipotesis penelitian dirumuskan atas dasar terkaan atau *conjecture* peneliti. Namun demikian, terkaan-terkaan tersebut harus didasarkan pada acuan, yakni teori dan fakta ilmiah (Suryana & Priatna, 2007: 50).

Hipotesis dibuat atas dasar teori-teori yang diambil dari penelitian-penelitian sebelumnya, dari pertimbangan logis, konsisten dengan tinjauan pustaka. Selain menggunakan teori sebagai acuan, dalam merumuskan hipotesis dapat pula menggunakan acuan fakta. Dalam bentuk yang bagaimanapun, fakta sangat penting dalam perumusan hipotesis. Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang dapat ditarik dari fakta, dan hal ini sangat berguna untuk dijadikan dasar membuat kesimpulan penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, dimana hipotesis ini mengandung nilai hubungan antara satu variabel dengan satu variabel lainnya (Suryana & Priatna, 2007: 50).

Berdasarkan kerangka pemikiran pada penelitian ini hipotesisnya dirumuskan sebagai berikut:

- H_a: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kegiatan bermain *maze* dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA Al-Wafi Panyileukan Bandung.
- H₀: Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara kegiatan bermain *maze* dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini di kelompok A RA Al-Wafi Panyileukan Bandung.

Pembuktian hipotesis di atas, dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- * Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak.
- * Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H₀) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Asni Ariny Haque dengan judul “*Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Kelompok A di TK Al-Fithroh*”. Hasil penelitian membuktikan bahwa ada pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) *maze* terhadap kemampuan motorik halus pada anak kelompok A. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan motorik halus pada kelompok kontrol lebih rendah dari pada kelompok eksperimen. Meningkatnya kemampuan motorik halus pada kelompok eksperimen dengan diberikannya *treatment*, meningkat 48 poin, sedangkan kelompok kontrol meningkat 8 poin. Persamaan antara penelitian Asni Ariny Haque dengan penelitian penulis terletak pada salah satu variabel penelitian yang digunakan yakni *Maze* dan juga sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaannya terletak pada teknik analisis dan desain penelitian, jika penelitian Asni Ariny Haque menggunakan desain kuasi eksperimen sedangkan penulis menggunakan desain korelasional.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurannisa Sapitri dengan judul “*Hubungan antara Kecerdasan Visual-Spasial dengan Kreativitas Anak di TK Islam Al-Falah Kota Jambi*”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan antara kecerdasan visual-spasial dengan kreativitas anak di TK Al-Falah, dengan nilai korelasi $r = 0,5346$ memiliki arti bahwa hubungan antara kecerdasan visual-spasial dengan kreativitas anak di TK Al-Falah Jambi termasuk dalam kolarasi sedang. Terdapat beberapa persamaan antara penelitian ini, dengan penelitian penulis, diantaranya: a) persamaan desain penelitian yang digunakan, yaitu sama-sama menggunakan desain penelitian korelasional dan b) menggunakan salah satu variabel yang sama yaitu kecerdasan visual-spasial anak. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada variabel *independent* dan *dependent*. Jika penelitian ini variabel *independent*nya kecerdasan visual (X) dan *dependent*nya kreativitas anak

(Y), sedangkan penelitian penulis menggunakan kecerdasan visual-spasial (Y) sebagai variabel *dependent* dan kegiatan bermain *maze* (X) sebagai variabel *independent*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ummu Athiyah dengan judul “*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Maze untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B di TK Aba As-Salam Sleman Yogyakarta*”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa alat permainan edukatif ini dikategorikan “layak” untuk digunakan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Pada uji coba lapangan, dilakukan dengan tiga tahapan yaitu, uji coba lapangan awal mendapat hasil uji coba 29 dengan persentase 91 % yang dikategorikan layak, uji coba lapangan mendapatkan hasil 60 dengan persentase 94 % yang dikategorikan layak, dan uji coba lapangan luas mendapatkan hasil 125 dengan persentase 98 %. Persamaan penelitian Ummu Athiyah dengan penelitian penulis terletak pada salah satu objek atau variabel penelitian yaitu permainan *maze* dan pendekatan yang digunakan yakni sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaannya terletak pada teknik analisis dan desain penelitian, jika penelitian Ummu Athiyah menggunakan desain kuasi eksperimen sedangkan penulis menggunakan desain korelasional.